CONFIDENCIAL
SIPS 60005
MANUAL

PlayStation

AirAssault

THE RED MERCURY MISSIONS

Subject: Strikeforce Omicron
XA-165 codename AirAssault
Situation: Deploy

Classified Information :
FOR YOUR EYES ONLY

Strikeforce Omicron is to be fully activated arm of the Unified International Forces (UIF) action arm to repel unknown threat designated Kreel. With what remains of the UIF, Omicron shall form the spearhead of a counter-offensive. Priority mission is to discover and disrupt Kreel's plans as quickly as possible and repel Kreel's military forces. Experimental technologies deployment has been approved, including XA-165 AirAssault. All forces to report to Special Forces Commander Jassic onboard Mothership Icarus.

ごあいさつ

It is my pleasure to welcome you to the world of AirAssault. The games of Japan have always been a great influence on me and have brought me more enjoyment than I could ever express... consider AirAssault, the start of my gifts to you (with more to come in the future). I truly hope you enjoy the game and let me finish by saying this: let yourself believe the illusion and step into the world of AirAssault, you won't be disappointed.
" Attempt the impossible and demand the unusual. It's the best and only way to live"

Mike Giam (Producer/Designer)

『エア・アサルト』の世界にようこそ。プレイしていただけることを、うれしく思います。これまで私は、日本製のゲームから多大な影響をうけてきました。それは経験したことのない楽しさでもあったのです。私の最初の作品である『エア・アサルト』を考えてみても（今後、もっとたくさんの作品をお届けできるでしょう！）、その思いはかわりません。このゲームを楽しんでもらえることを、心から願っております。しばらくのあいだ現実を忘れ、『エア・アサルト』の世界にステップを踏みだしてください。失望はさせません。最期にこの言葉をお送りしたいと思います。
「不可能を厭わず、非日常を友とせよ。それが最良にして、唯一の生き残る方法である」

マイク・ギーアム（プロデューサー／デザイナー）

For Japan Only

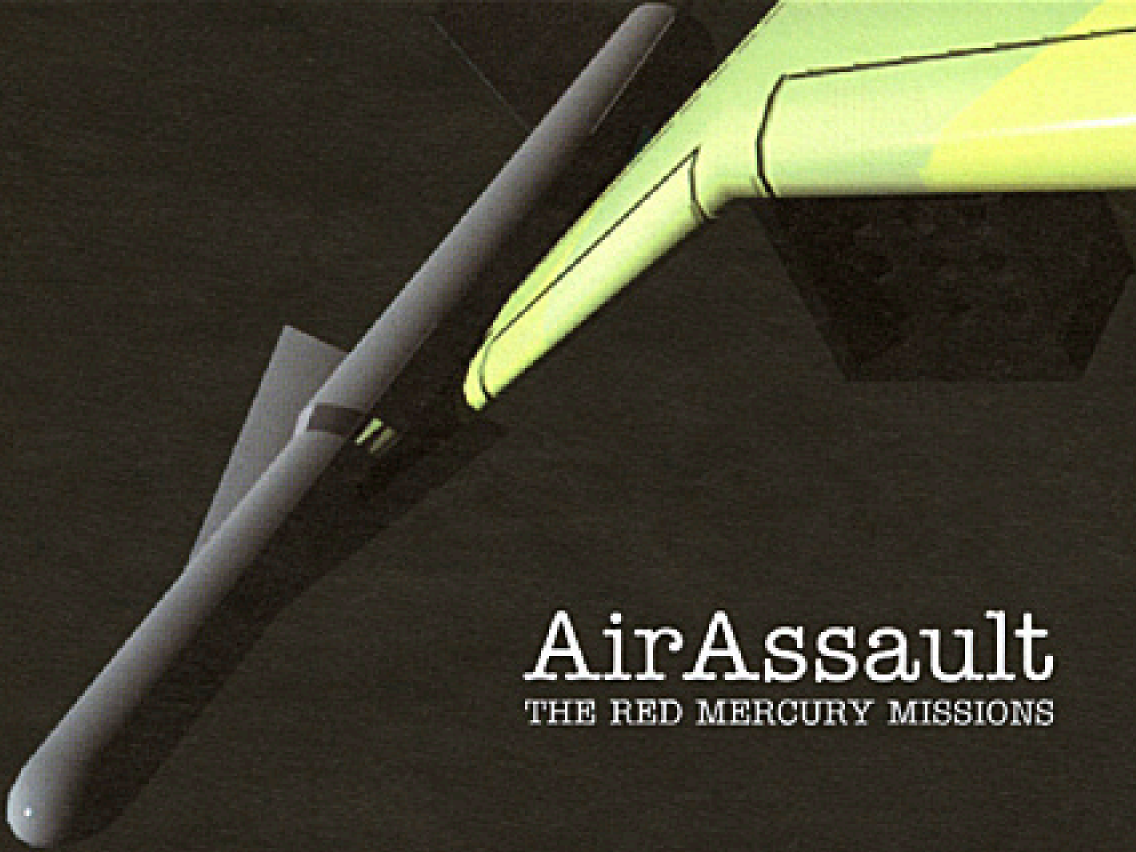
プレイヤー 1人

SIPS 60005

AirAssault™

INDEX

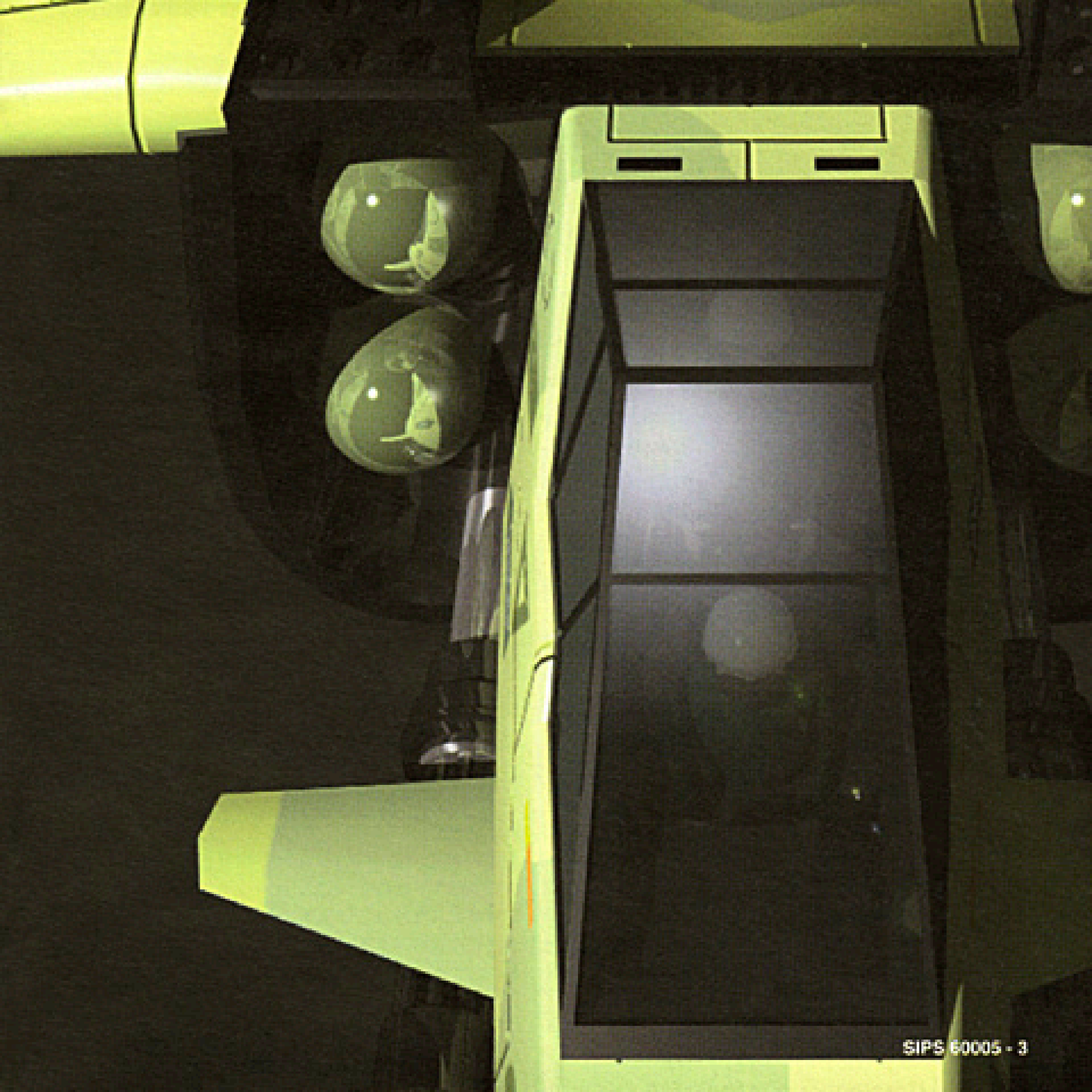
SIPS 60005 - 1



AirAssault

THE RED MERCURY MISSIONS

SIPS 60005 - 2


SIPS 60005 - 3

CONFIDENCIAL
SIPS 60005
DISPATCH ORDERS

Subject:Armed Retaliation on Kreel
Situation: Critical, Global Scale
Status: Military force sanctioned, deployed;
escalation approved

Unknown military forces are currently on the move, the leader identified only as Kreel. No background available. Kreel's forces launched a series of attacks on worldwide locations; cross referencing indicates possible correlation of Project: Red Mercury (Security Class I information).Strikeforce Alpha deployed in last contact with Kreel's forces – proved ineffectual. 93% battlefield casualties, 92% of remainder certified unfit for duty, reporting delusions and hallucinations. Launch of Strikeforce Omicron sanctioned. Mothership Icarus brought to full combat status as a mobile base. Omicron to deploy all forces simultaneously, utilizing all weaponry including experimental technologies such as AirAssault.

情報機密区分：極秘
題目：クリール軍に対する報復作戦
情況：緊要・全地球規模
現況：軍事行動の認可／作戦軍展開の段階的拡大を承認済み

現在、進攻中の未確認軍事組織について。首謀者名はクリール。経歴他は一切不明。クリール軍は世界各地で連続的な攻撃作戦を展開。情報分析の結果、レッド・マーキュリー計画（機密保全ランク：Ｉ）と関連があるものと推定。クリール軍と最後に接触した攻撃部隊アルファの作戦評価：攻撃効果０。負傷率９３％。生存者の９２％が戦線復帰不能。妄想および幻覚に関する報告あり。攻撃部隊オミクロンの作戦投入を承認。母艦イカルスは作戦準備を完了。機動基地として派遣済み。オミクロンは所属部隊を同時に展開、技術実験機「エア・アサルト」を含む全兵力による作戦を進行中。

PRIORITY COMMUNIQUE
SIPS 60005
DISPATCH ORDERS

Subject:Strikeforce Omicron
XA-165 codename AirAssault
Situation:Deploy

Strikeforce Omicron is to be fully activated arm of the Unified International Forces (UIF) action arm to repel unknown threat designated Kreel. With what remains of the UIF, Omicron shall form the spearhead of a counter-offensive. Priority mission is to discover and disrupt Kreel's plans as quickly as possible and repel Kreel's military forces.
Experimental technologies deployment has been approved, including XA-165 AirAssault. All forces to report to Special Forces Commander Jassic onboard Mothership Icarus.

全軍通達：緊急優先度Ｉ
題目：攻撃部隊オミクロン
ＸＡ-165　コードネーム「エア・アサルト」
情況：作戦投入

攻撃部隊オミクロンは現在、国際統合軍（ＵＩＦ）として臨戦態勢を維持。作戦目的はクリール軍による予測不能の脅威の武力排除。反攻作戦の第１攻撃は、ＵＩＦの残存部隊が遂行の予定。最優先任務は、クリールの計画の迅速な発見および粉砕、クリール軍の排除。ＸＡ-165エア・アサルトを含む、試用段階の兵器の使用を承認。全部隊は、母艦イカルスのジャシック特別攻撃部隊司令官へ報告のこと。

CONFIDENCIAL
SIPS 60005
DISPATCH ORDERS

Subject:Report Immediately
From:General Robinson
To:Commander Jassic
RE:Mission Briefing

As you know, Strikeforce Alpha was decimated during their attacks on Kreel's forces. Because most of the occupied areas had been in Kreel's control for less than 24 hours, Alpha utilized a conservative, direct approach, the standard strategy to uproot an unsettled occupying force. What they discovered were fortified encampments and heavy weaponry that the intelligence crew couldn't identify. Somehow Kreel was able to establish a full scale occupational force, complete with terrain-based fortifications within an impossibly short period of time. Furthermore, in the past he has been able to abandon the encampments and remove his forces in relatively brief time periods, leaving behind little evidence to suggest that he was ever there.
Because of these abilities, Omicron must strike hard and fast and with full force. I advise adopting the philosophy that every base is his home base and utilize whatever means necessary. Intelligence has flagged some kind of fuel source as a possible reason for his army's phenomenal abilities. AirAssault has been fully commissioned and fitted with full scale weaponry upgrades and energy collection hardware. Deploy it on strategic runs and collect samples of Kreel's mystery fuel source. If we can break the back of his military and take their fuel, Kreel can be stopped.

Choose your pilots carefully and good luck.

情報機密区分：極秘
題目：緊急報告
発信：ロビンソン将軍
受信：ジャシック司令官
要件：任務の概要説明

貴官も知っての通り、攻撃部隊アルファはクリール軍との交戦で壊滅しておる。最大の原因は、クリール軍がたった24時間足らずで、占領地域を制圧したことにある。アルファは、出没自在の敵軍を掃討するのに、直接的な旧来の掃討法や戦略を選択してしまったのだ。そこで彼らが遭遇したのは、要塞化した野営地であり、情報部もつかんでいなかった重武装の兵力だったわけだ。いかにしてクリールは、不可能とも思える短期間に、そのような全面的な占領体制を確立し、地勢的に有利な要塞を構築したのか。さらに、過去においてもクリールは、短時間で野営地を設置し、部隊を移動させている。しかも、クリール軍がそこにいた証拠は、まったくといっていいほど残っておらん。それら敵軍の能力ゆえ、貴官の部隊には全兵力をもって、迅速なる猛攻をかけてもらいたいのだ。クリールの本拠地は特定できない。あらゆる基地が敵の本拠地だといえる。必要とあらば、すべての兵器を使用したまえ。この助言を忘れずにな……。情報部の報告では、クリールは驚異的な移動を可能にするエネルギーを使用しているらしい。エア・アサルトの出動態勢は完璧だ。搭載兵器を強化し、エンジンも高性能なものに換装してある。エア・アサルトを強行偵察任務につけ、謎のエネルギーのサンプルを収集せよ。クリール軍を叩きつぶし、エネルギー源を奪取できれば、あの男の野望を阻止できよう。

作戦の成否はパイロットの選出にかかっている。好運を祈る。

CONFIDENCIAL
SIPS 60005
DISPATCH ORDERS

Subject:XA-165
Codename:AirAssault
Status: Assigned to Strikeforce Omicron

AirAssault is designed to eventually become the primary assault craft of the Unified International Forces. It is a heavily armed, heavily armored low altitude attack vehicle intended for high contact near-ground combat. It combines a VIOL hovering capability with amazing maneuverability and the latest in omnipurpose weaponry. It is also outfitted with a wide range of system redundancies to allow it to take an extraordinary amount of damage yet remain functional to the completion of a mission. Furthermore, its modular nature allows for quick and easy repairs and salvage with its various sister aircraft.The most impressive feature about the AirAssault is its payload capacity. Utilizing the latest in minimizing technology and high-density electronics, its durable exterior houses a wide array of armaments and features.

情報機密区分：極秘
題目：ＸＡ-165
コードネーム：エア・アサルト
現況：攻撃部隊オミクロンへ隷下

エア・アサルトの設計は、国際統合軍の主要強襲航空機の仕様要求に基づいている。高度接触および地形追随高度戦闘が可能な、重武装、重装甲の低高度攻撃機で、垂直離着陸およびホバリング能力と卓越した機動性能、最新の汎目的攻撃力を備えている。システム設計は、大規模なダメージを受けても任務が遂行できるように、大幅な余裕をもたせてある。また、各個にユニット交換が可能なモジュラー設計により、短時間で簡単に修理ができるうえ、同型機の部品を外して流用することも可能である。エア・アサルトの最大の特長は、その有効搭載量にある。最新の小型化技術と高密度エレクトロニクスによって、耐久性の高い機体には、多数の武装と兵器搭載ポイントが設置されている。

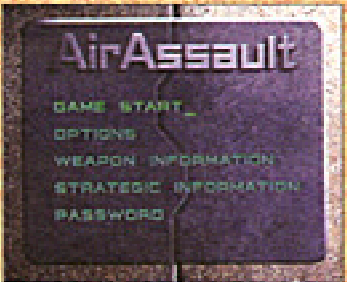
❶起動方法

①本体付属の取扱説明書にしたがって、PlayStationをセットします。
②PlayStationのコントローラ端子1に、コントローラを接続します。
③ディスクホルダーを開き、レーベル面を上にしてディスクをセットします。
④ディスクホルダーを閉じ、PlayStation本体の電源をONにします。
⑤オープニング・デモが始まります。×ボタンを押せばタイトル画面になります。

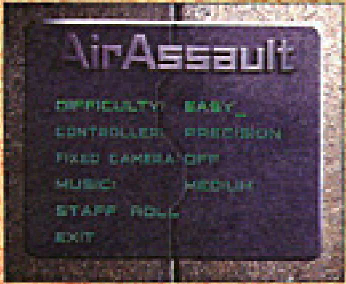


❷メイン・メニュー

タイトル画面で×ボタンを押せば、メイン・メニューになります。メニューの選択は、方向キーの上下で行ないます。選択したメニューは、明るい文字で表示されます。メニューの決定には、×ボタンを押してください。



①START GAME（任務開始）：『エア・アサルト』のゲームを開始します。ミッション・ムービーは、スタートボタンを押せば省略することができます。



②OPTIONS（ゲーム・オプション）：方向キーの左右か×ボタンを押せば、メニュー内容が変更できます。

■DIFFICULTY（難易度）
ゲームの難易度を調節できます。[EASY]→[NORMAL]→[ACE PILOT]の順で、敵の攻撃がハードになっていきます。

■CONTROLLER（操縦系統のコンフィグ→P.11）
コントローラのボタン配置を、４種類から選択できます。

■FIXED CAMERA（フィックス・カメラ→P.15）
フィックス・カメラの使用を選択できます。[ON]で使用、[OFF]で未使用となります。フィックス・カメラに視点を切りかえれば、自機から大きく離れた位置から、ゲーム空間を見ることができます。

■MUSIC（ＢＧＭ）
ゲーム中のＢＧＭの音量を調節できます。[SOFT]→[MEDIUM]→[LOUD]の順で、音量が大きくなり、[OFF]でＢＧＭがなくなります。

■STAFF ROLL（スタッフ・ロール）
『エア・アサルト』のクレジット・ロールを見ることができます。×ボタンを押せば、いつでもメニューにもどれます。

■EXIT（もどる）
ここで×ボタンを押せば、メイン・メニュー画面にもどれます。

③WEAPON INFORMATION（兵器関連情報→P.21）
エア・アサルトの搭載兵装および特殊兵器の情報にアクセスできます。
④STRATEGIC INFORMATION（作戦情報→P.25）
第1ミッションの攻撃目標をふくむ、作戦に関連した機密情報にアクセスできます。



⑤SPECIAL ACCESS（コード入力）
『エア・アサルト』には、各レベルからゲームを始められるアクセス・コードがあります。入力画面に切りかえたら、コードに対応するボタン（□△○X）を押して、入力してください。入力が終了したら、スタートボタンを押します。アクセス・コードは、ミッション中のポーズ・メニューで表示されます。

※MISSION PAUSED（ポーズ・メニュー）



ミッション中にセレクトボタンを押すと、ポーズ・メニューに切りかわり、ゲームを一時中断することができます。

RESUME MISSION：ミッション続行
ABPRT MISSION：ミッション中止
MISSION ACCESS CODE：アクセス・コード

❶基本操縦法

エア･アサルトの飛行には、2種類のモードがあります。ジェット戦闘機としての通状の飛行モードと、空中に停止できるホバリング･モードです。スピードをおとして停止状態になると、自動的にホバリング･モードに切りかわります。



飛行モード	ボタン	ホバリング･モード
左旋回	方向キー左	左回頭
右旋回	方向キー右	右回頭
降下	方向キー上	垂直降下
上昇	方向キー下	垂直上昇
左ロール	Ｌ１ボタン	左水平移動
右ロール	Ｒ１ボタン	右水平移動
減速/後退	Ｌ２ボタン	減速/後退
加速	Ｒ２ボタン	加速

※ここでは，初期設定［PRECISION］のボタン配置で説明してあります。

■後退

完全に停止してから、さらにもう１度、減速ボタン（Ｌ２ボタン）を押すと、後退することができます。

■脱出

□△○×ボタンを同時に押すと、エア・アサルトの緊急脱出装置が作動します。機体は失われますが、パイロットの操縦席は空中に射出されます。



❷操縦系統の切りかえ

オプション・メニューの[CONTROLLER]で、コントローラのボタン設定が変更できます。（→P.10）

■PRECISION（正照準型）

高速で飛行しながら、激しく攻撃する基本戦術に忠実な設定です。アフターバーナーと機関砲・ミサイルが最も近くに配置されているので、高速で目標上空を通過しながら、すばやい猛攻を加えることが可能です。

■AGGRESSIVE（攻撃型）

敵機の後をとって、機関砲やミサイルを使用するタイプのパイロットに、最適な設定です。撃墜後は、アフターバーナーで急速離脱できます。

■HIT AND RUN（一撃離脱型）

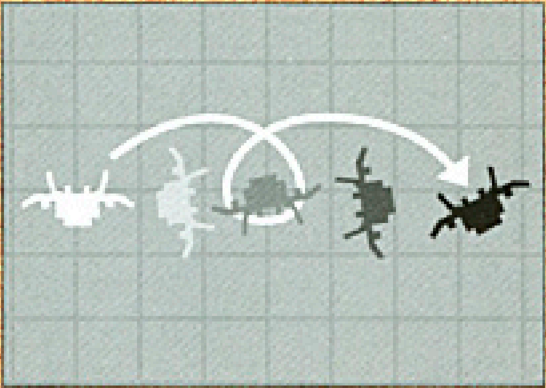
減速ボタンが、機関砲・ミサイル・アフターバーナーとセットで配置されています。攻撃機としてのエア・アサルトの性能を、限界まで引出すことが可能です。

■ARCADE（アーケード型）

アーケード型は、正規の操縦系統とは異なるボタン配置をもっています。方向キーの操作が逆で、上を押すと上昇、下を押すと降下します。その他の配置は攻撃型と同じです。

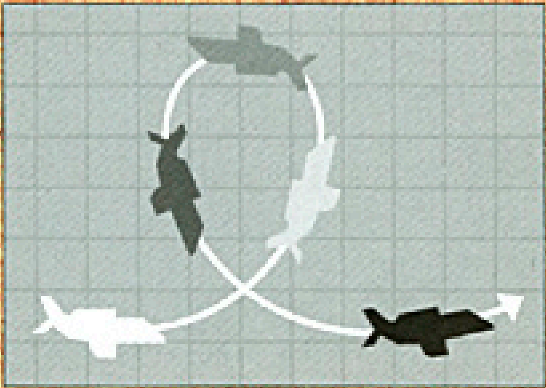
❸戦術機動

ここでは、エア・アサルトのパイロットが、知っておくべき重要な戦術機動（航空戦で用いる飛行方法）とその方法を説明します。



■バレルロール（L1かR2ボタンを2回押した後、方向キーの右か左）

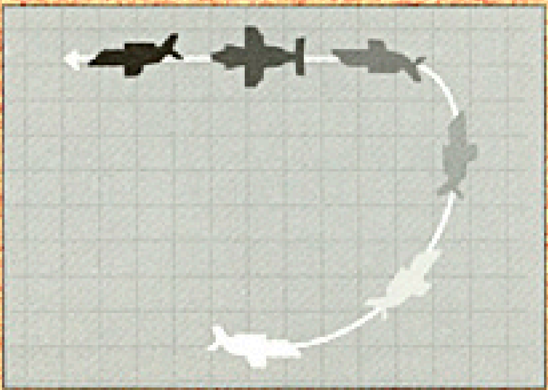
バレルロールは、機体を横転させる戦術機動です。猛攻にさらされている機体面を、変化させたいときに使用します。
たとえば、4ブロックあるシールドのうち、1面もしくは複数のシールドが破損した場合でも、敵砲座の攻撃圏からバレルロールで離脱すれば、残っているシールドで被弾をふせぐことができます。



■ループ（方向キーで上昇を押し続ける）

ループは垂直方向に一回転する戦術機動です。敵から捕捉されにくく、防御態勢を立てなおしたいときに効果を発揮します。
これを行なうには、機体が反転するまで操縦桿を引き続け、円弧の頂点で背面飛行となったら、水平位置にもどるまで降下します。

■インメルマン・ターン（ループ中に方向キーの下か、Ｌ１とＲ１ボタンを同時に押す）
ループの変形ですが、エア・アサルトの最も便利な機動の１つだといえます。インメルマン・ターンの基本は、ループの途中（たいがいは頂点）で背面飛行を水平にもどすために、機体を横転させるところにあります。
その結果、飛行方向の180度転換にプラスして、高度が高くなるので、通常の急旋回で方向転換するより、固定目標への照準が簡単に行なえます。
また、正面からすれちがった敵機と交戦するときも、インメルマン・ターンは効果的です。すばやい方向転換によって、敵のバックをとり、照準に補捉できるので、逃げる時間をあたえずに撃墜できます。



■急旋回（方向キーの左＋Ｌ１ボタン／方向キーの右＋Ｒ１ボタン）
高速で飛行中に、Ｒ１かＬ１ボタンを押しながら方向キーで旋回すると、機体を傾斜しながらの急旋回が可能となります。

❹フライト・ビュー

①視界の移動

視界を移動させることで、エア・アサルトの機体の側方や、通過中の下方に何があるか確認できます。この機能は、フィックス・カメラ以外のすべての視点で使用可能です。



■左側方
L1とL2ボタンを同時に押します。



■右側方
R1とR2ボタンを同時に押します。



■機体下方
L2とR2ボタンを同時に押します。

②視点の切りかえ

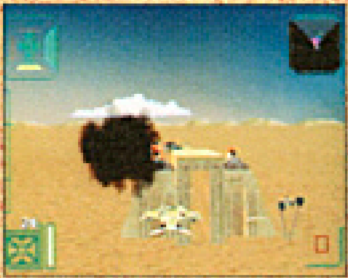
飛行中の視点を切りかえるには、スタートボタンを押しながら、方向キーの下を押します。初期設定はコクピットのパイロット視点ですが、キーを押すたびに、別の視点にかわっていきます。視点をもとにもどすには、スタートボタンを押しながら、方向キーの上を押してください。



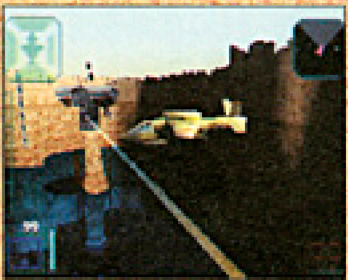
■コクピット
ミッションのスタート時は、この視点になっています。最大の特長は、HUD（→P.18）の機能に、方位計・望遠映像TV・高度計が追加される点にあります。これはパイロットの3D視点を、厳密に再現したものではありませんが、無誘導の兵器を使用する場合に、最も精密な照準が行なえます。
Ⓐ 方位計 Ⓑ 望遠映像TV Ⓒ 高度計



■追尾カメラ（近）
スタートボタンを押しながら、方向キーの下を1回押すと、コクピットからこの視点になります。これはエア・アサルトの後方からの視点を、忠実に再現しているので、機体の大きさや地表からの位置など、正確な距離感がつかめます。航空戦や機動戦術を行なう場合、最も操縦しやすいでしょう。ただし、精密射撃には、あまり向いていません。

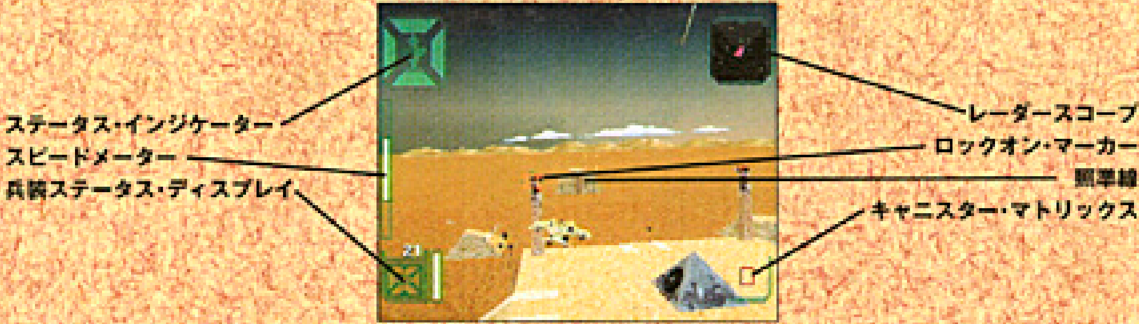


■追尾カメラ（遠）
コクピットから、方向キーの下を2回押すと、この視点になります。追尾カメラ(近)より、広い視界が得られるので、接近してくる敵へ、迅速な対応ができます。また、作戦空域の攻撃の状態を、確認するのに適しています。もし、精密射撃をしたい場合は、他の視点に切りかえた方がいいでしょう。



■フィックス・カメラ
ゲーム・オプション（→P.10）で、[FIXED CAMERA]を[ON]にした場合だけ、この視点に切りかえられます。コクピットから方向キーの下を、3回押してください。フィックス・カメラでは、固定した位置から、エア・アサルトや作戦空域を見ることができます。戦闘には使用できませんが、広範囲にわたって目標の位置関係をチェックしたいときに、とても役立つでしょう。スタートボタンを押しながら、方向キーの上を押せば、通常の視点にもどることができます。

HUDとは飛行や戦闘の情報を、パイロットが頭部を上げたままで読み取れるように、ディスプレイに表示する装置です。HUDの情報を、迅速に正しく読み取れるかどうかが、航空戦での生死を決定します。(機体がダメージをうけると、HUDの機能が損なわれる場合があります)。





■ステータス・インジケーター

エア・アサルトの状態を表示する装置です。中心の機体アイコンは、本体の状態をあらわします。その周囲を4分割（前後左右）で囲んでいるのは、防護シールドの状態をあらわすアイコンです。シールドが消耗した状態[Shield Failures]で被弾すると、本体の機能がダメージを受けたり[Damaged]、破損する[Destroyed]場合があります。

[Shield]：シールドが攻撃で消耗すると、機体に直撃を受けてしまいます。

[Rader]：レーダーに被弾すると、レーダー・スコープの機能が停止します。

[Engine]：エンジンに被弾すると、アフターバーナーが使用不能になります。

[Stabilizer]：安定装置に被弾すると、飛行が不安定になります。

[Control]： 操縦系統に被弾すると、機体のコントロールが困難になります。

[Missile Launchers]：発射装置に被弾すると、ミサイルの飛翔が不安定になります。

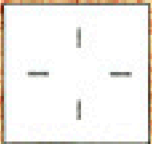


■レーダースコープ

レーダーは、パイロットが攻撃目標をチェックする最大の手段で、敵機の位置や周囲の状況が、ディスプレイにドットで表示されます。

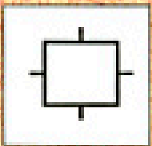
Ⓐ視界　Ⓑセンター・トライアングル　Ⓒコンタクト・ドット

センター・トライアングル：任務目的である攻撃目標の方位を表示
ブルー・コンタクト：空中の敵機
レッド・コンタクト（小）：接近中のミサイル
グリーン・コンタクト：固定砲座
イエロー・コンタクト：地上の移動目標
レッド・コンタクト（大）：未確認エネルギー源



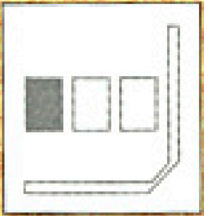
■照準線

機関砲・ロケット弾・プラズマキャノンなど、無誘導兵器を発射するときの照準をあわせるのに使います。

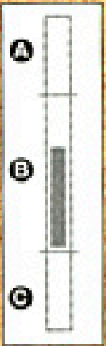


■ロックオン・マーカー

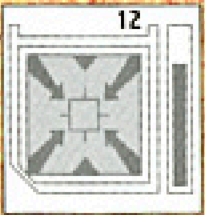
誘導ミサイルを選択しているときに、HUDに表示されます。目標を捕捉して誘導が可能になると、マーカーの色が緑から赤に変化します。



■キャニスター・マトリックス
このマトリックスは、目標となるキャニスターの個数をあらわします。キャニスターを発見したら、エア・アサルトを可能なかぎり接近させてください。照準をあわせて、通過すると簡単です。回収に成功すると、マトリックスに赤いマークが表示されます。すべてのキャニスターを奪取すれば、任務完了です。

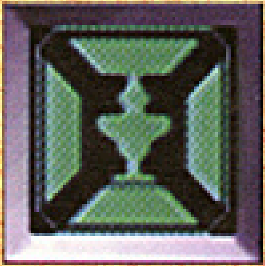


■スピードメーター
エア・アサルトの飛行速度を表示するメーターで、3つの区分から構成されています。最下部は、後退している場合のスピードをあらわします。中央部は、通常のエンジン出力で可能な前進スピードを表示します。最上部は、アフターバーナー使用時の最高スピードです。
Ⓐアフターバーナー
Ⓑ前進スピード
Ⓒ後退スピード



■兵装ステータス・ディスプレイ
選択している兵器のアイコンを表示するディスプレイです。上部の数値は、現在の兵器の残弾数をあらわします。右側にあるグラフは機関砲の温度計です。機関砲を連射すると温度が上がり、グラフが緑から赤に変化します。オーバーヒート状態になると、機関砲の使用ができなくなります。

❶ 装備



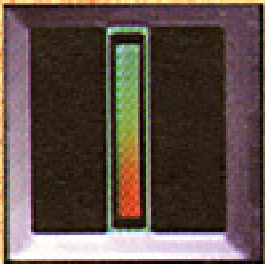
■シールド

エア・アサルトは、機体の前後左右にシールドを装備しており、機体への直撃を防御しています。シールドは被弾するたびに減少しますが、自動的に少しづつ回復していきます。しかし、一度に大ダメージをうけると、シールドは完全に破損し、そこへ敵の攻撃をうけると、エア・アサルトの機能が損傷することがあります。

■アフターバーナー

アフターバーナーは、排気ガスに燃料を噴射して、推力を増大させる再燃焼装置です。これを使用すると、通常の最高速より50％のスピードアップが達成できます。アフターバーナーの使用に制限はありませんが、安全予防措置として、マニュアルで作動するようになっています。

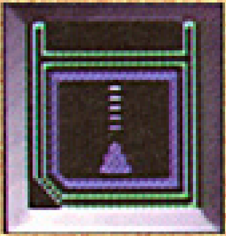
❷ 搭載兵装



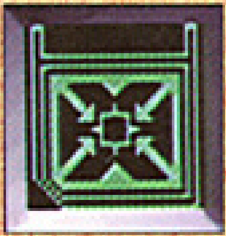
■Machine Guns（機関砲）

陽子インパルスを発射する液冷式の機関砲で、小規模の目標を攻撃するのに向いています。１秒あたり1500インパルスを収束する高出力の粒子ビームは、ほとんどの装甲を貫通する威力があります。エア・アサルトのパワーユニットは、ほぼ無制限にエネルギーを供給できますが、連続使用でオーバーヒートを起こすと、安全装置によって発射停止となります。そのときは、冷却するまで使用をひかえてください。

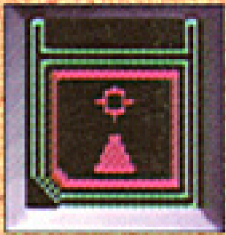
有効射程：250m／攻撃力：15jDu/秒／装弾数：無制限



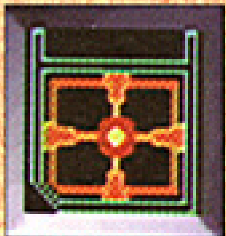
■Rockets（ロケット弾）
目標まで直線的に飛ぶロケット弾です。榴弾型の弾頭は、固定砲座や地上目標の破壊に威力を発揮します。有効射程の長さをいかし、敵の射程外から攻撃することも可能です。また、ミサイルの追尾を振りきる敵機も、速射性にすぐれるロケット弾なら、弾幕をはって捕捉できます。無誘導ですが、汎用性が最も高い兵器です。 有効射程：800m／攻撃力：10jDu／装弾数：100発



■Swarm Missiles（スウォーム・ミサイル）
これは、6発の小型誘導弾が、目標に向かって同時に発射される兵器です。各ミサイルは個別に飛翔するので、命中するチャンスが多く、障害物にかくれていたり、高速で移動する目標を攻撃するのに適しています。もし6発すべてが命中すれば、通常の目標は無力化できるでしょう。
有効射程：500m／攻撃力：6jDu×6／装弾数：24セット



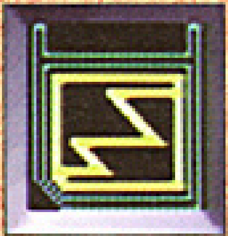
■Lock-On Missiles（ロックオン・ミサイル）
レーザー誘導の大型ミサイルです。重量のある弾頭は、スウォーム・ミサイルより高い破壊力をもちますが、追尾性能は劣っています。
有効射程：500m／攻撃力：50jDu／装弾数：8発



■Plasma Cannons（プラズマキャノン）
高エネルギーのプラズマを発射するキャノン砲です。発射ボタンを押し続けることで、エネルギーの充填を行ない、ボタンを離すと球状のプラズマが放射されます。ただし、目標までの飛翔距離によって、威力が減少します。使用にそれなりの戦術が必要ですが、大型の目標も、1撃で撃破する可能性を秘めています。
有効射程：可変／攻撃力：可変／装弾数：800jDuのエネルギーを搭載

❸特殊兵器

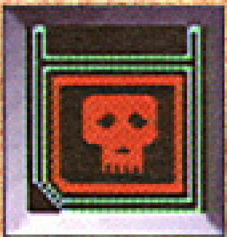
任務遂行中に、敵の目標を破壊すると、ウェポン・カプセルを発見することがあります。カプセルを回収するには、エア・アサルトをぶつけるように、通過させてください。カプセルには通常の兵器のほかに、エア・アサルトの装備を強化するものや、キリール軍が開発中の実験兵器があります。



■Flash Bomb（フラッシュ・ボム）

フラッシュ・ボムは、強烈な閃光と電磁パルスで、ほとんどの兵器を一瞬で無力化します。砲弾やミサイルも排除できますが、敵機に直接的なダメージをあたえることはできません。

有効範囲：300m／攻撃力：0jDu／装弾数：ナシ



■Doomsday Bomb（ドゥームズディ・ボム）

ドゥームズディ・ボムの開発に関連した技術は、ほんの一部しかわかっていません。資料によると、その破壊力は360°の空間に激震を発生させる兵器で、ダメージをあたえる半径は広範囲にわたります。唯一安全なのは、爆発の中心ポイントだけだと考えられます。この兵器の輸送情報を特定することは、残念ながら不可能です。

有効範囲：300m／攻撃力：極秘／装弾数：ナシ

5.任務遂行上のアドバイス

❶適機を追い回すだけが、ドッグファイトではない。エア・アサルトの低速性能をいかし、敵機を前に飛び出させて、バックをとれ。また、敵パイロットには、固有の飛行パターンがある。それを読むことも重要だ。

❷レーダーを常にチェックせよ。偉大な戦闘機乗りになれるかどうかは、50%の才能と50%の観察力で決まる。

❸1か所に長時間、停止してはならない。戦場に安全地帯などないことを覚えておけ。

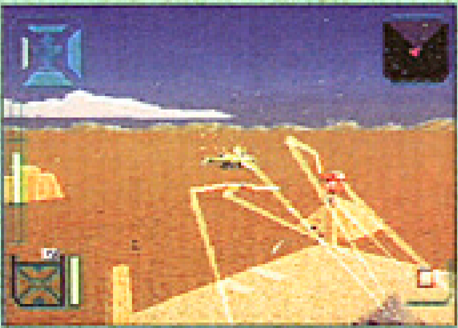
❹攻撃目標は慎重に選定せよ。エア・アサルトの弾薬搭載量には、限度がある。回避可能な戦闘は、できるだけ回避せよ。単純な任務で、わざわざ棺桶に足を突っ込む必要はない。

❺機動は立体的に行なえ。きみは戦闘機を操縦しているのだ。戦車を運転しているのではない。エア・アサルトは急上昇、急降下、ホバリング、側方移動、停止したままで旋回さえできる。生き残るために、身につけた戦術を総動員したまえ。

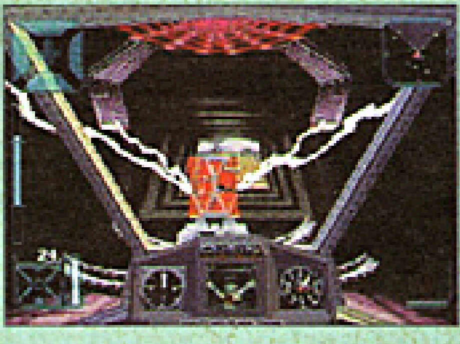
❻任務達成には、いくつものやり方がある。異なる接近方、攻撃アングル、破壊順序……。任務にいきづまったら、戦略を練りなおすことだ。攻撃部隊オミクロンのパイロットには、自分で状況を打開する頭脳が要求される。ボタンを押すだけの指先は、お呼びでないのだ。

❼大量に被弾して、助からないとわかったときでも、1機でも多くの敵を道連れにする。この気概を忘れないでほしい。なすべきことを最期までやり通せたことで、少しは気分もましになるだろう。来世の助けにはならないが、これが最後のアドバイスだ……。

生還を祈る！







❶DESERT LEVEL

■作戦任務

謎のエネルギーが封入されたキャニスターを奪取せよ!

■作戦情報

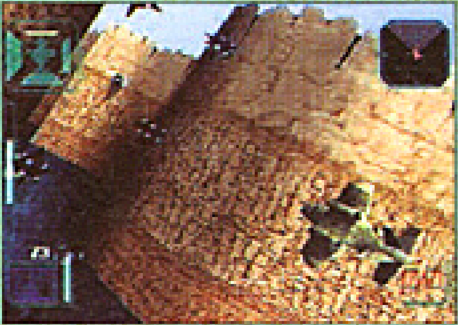
キリール軍の戦闘機は、それほど脅威とならないが、ピラミッドの四方を囲む石門の砲台は、攻撃力が高く非常に危険。戦闘機より先に、この砲台を破壊せよ。なお、茶色のカマボコ型建造物は兵器庫で、カプセルが奪取可能なものと思われる。

●第1破壊目標

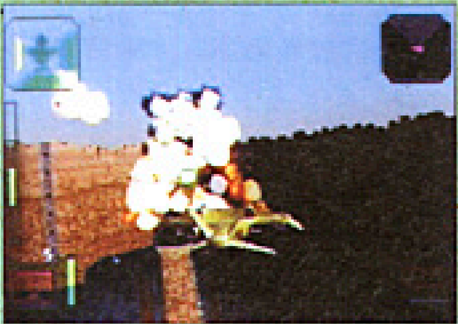
オベリスク砲座。推定耐久力100jDu。破壊にはロックオン・ミサイルを使用せよ。

●第2破壊目標

ピラミッド要塞の動力調整装置。推定耐久力20jDu。破壊にはスウォーム・ミサイルを使用せよ。







❷CANYON LEVEL

■作戦任務

渓谷でのレーダー反応を調査し、妨害スクリーンのデータを報告せよ。

■作戦情報

機動要塞によるプラズマ榴弾が、渓谷を襲う危険性がある。したがって、本作戦の基本戦略は、迅速な移動にある。なお、渓谷のどこかに、地下水脈を利用したトンネルが存在するとの報告がはいっている。レーダーのセンター・トライアングルを確認しながら、前進せよ。

●第1破壊目標

渓谷要塞アンバー。ロケット砲座5。機関砲座3。

●第2破壊目標

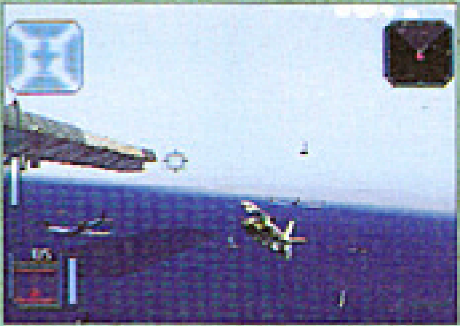
渓谷要塞ベル。回転型キャノン砲座3。ミサイル・ランチャー1。

●第3破壊目標

渓谷要塞クリスタル。ロケット砲座1。機関砲座4。プラズマキャノン2。

●第4破壊目標

渓谷要塞ユマ。ミサイル・ランチャー6。機関砲座2。その他。

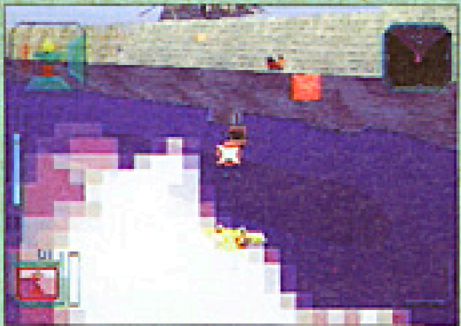


❸AIRSHIP LEVEL

■作戦任務
レッド・マーキュリー運搬中の輸送部隊を太平洋上で襲撃、積み荷を奪取せよ。



■作戦情報
巨大輸送機は上下甲板に、2連装プラズマキャノンを収容。攻撃にあたり注意されたし。また、前部ハッチに戦闘機を多数搭載との情報あり。ただし、前部装甲扉は、エア・アサルトの搭載兵器では破壊不能と思われる。なお、高高度の雲の中に、3基のホバリング・プラットホームが確認されている。



●第1攻撃目標
巨大輸送機の後部ハッチを破壊して、機内にあるキャニスターを奪取せよ。
●第2攻撃目標
巨大輸送機の前部ハッチを破壊して、機内にあるキャニスターを奪取せよ。
●第3攻撃目標
護衛艦を撃墜して、キャニスターを奪取せよ。







❹VOLCANO LEVEL

■作戦任務
クリール軍の研究施設を発見せよ。

■作戦情報
作戦空域は。火山性ガス帯によって上下に分割されている。火山塔砲台は、上下各3基ずつ設置されているもよう。通常の鉄塔型砲台も多数配置。攻撃にあたり、2種を区別すること。
なお、水中発射の誘導ミサイルおよび火山塔の誘導溶岩弾は、絶大な破壊力がある。注意されたし。

●第1攻撃目標
6基の火山塔砲台を破壊せよ。
●第2攻撃目標
浮上した火口要塞を破壊せよ。







⑤GAUNTLET LEVEL

■作戦任務

エア・アサルトを瞬間移動させて、クリール軍の本拠地に送りこむ。クリールの居場所を突きとめよ。

■作戦情報

隔壁は、シールドにダメージをあたえる危険性あり。回廊要塞からガントレット深部へ向かうには、赤色のゲートを進攻のこと。回廊要塞はあえて破壊する必要はないが、ウェポン・カプセルを多数収容のもよう。さらに、ガントレット内部には、未確認のカプセルが存在すると思われる。

●第1攻撃目標

東側回廊要塞。プラズマキャノン3。機関砲3。キャノン砲座4。

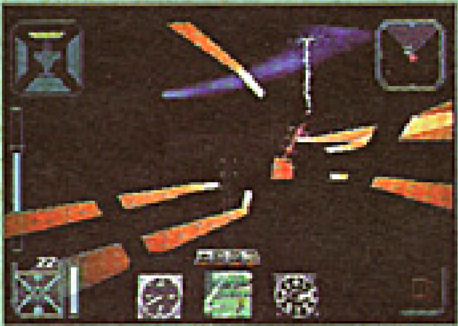
●第2攻撃目標

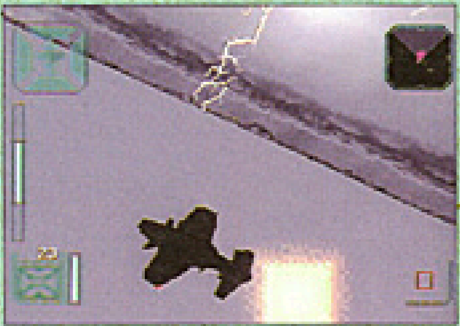
西側回廊要塞。プラズマキャノン3。機関砲3。キャノン砲座4。

●第3攻撃目標

ゲートキーパー。詳細不明。







❻STORMLAND

■作戦任務
クリールの本拠地を破壊せよ！

■作戦情報
妨害スクリーン発生装置を破壊して、キャッスル・タワーの最上部をめざせ。
タワーの最上部には、クリールの防御装置が存在するもよう。一定時間ごとに、クリールへエネルギー供給カプセルを放出。カプセルはレーダーで探知できるが、奪取にはリスクがともなう。

●第1攻撃目標
3段×4基の妨害スクリーン発生装置を破壊せよ。
●第2攻撃目標
スパイク・ランチャー3基とラムヘッド・ランチャー3基を破壊せよ。
●第3攻撃目標
キャッスル・タワー上部の扉が開いたら、キャニスターを奪還せよ……。



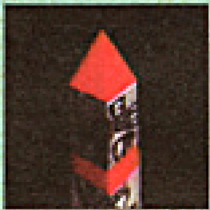
High-Energy Containment Canister
（高エネルギー封入キャニスター）
クリール軍の謎のエネルギーを解明するカギ。
ミッションの目的は,このキャニスターを発見して,
奪取することにある。



Shield Recharge Pick-Up
（シールド回復カプセル）
シールドを完全に回復するだけでなく,
エア･アサルトの機体のダメージもすべて
修復できるカプセル。



Power Regulator
（動力調整装置）
ピラミッド要塞を正常に
機能させる装置。



Obelisk Gun Turret
（オベリスク砲台）
クリール軍のピラミッド要塞を
防御する砲台。



Rockets Pick-Up
（ロケット弾カプセル）
エア･アサルトにロケット弾を
20発装填するカプセルです。



Swarm Missiles Pick-Up
（スウォーム･ミサイル･カプセル）
エア･アサルトにスウォーム･ミサイルを
8発装填するカプセルです。



Lock-On Missiles Pick-Up
（ロックオン･ミサイル･カプセル）
エア･アサルトにロックオン･ミサイルを
2発装填するカプセルです。



Plasma Charge Pick-Up
（プラズマ充填カプセル）
エア・アサルトに、200jDuのプラズマ・エネルギーを
充填するカプセルです。



Flash Bomb Pick-Up
（フラッシュ・ボム・カプセル）
エア・アサルトの前部爆弾倉に、フラッシュ・ボムを
1基装填するカプセルです。



Doomsday Bomb Pick-Up
（ドゥームズデイ・ボム・カプセル）
エア・アサルトの後部爆弾倉に、
ドゥームズデイ・ボムを１基装填するカプセルです。



Enhanced Guns Pick-Up
（機関砲強化カプセル）
機関砲を強化するカプセルです。
陽子インパルスの威力が2倍にアップします。



Super Swarmers Pick-Up
（スーパー・スウォーム・カプセル）
斉射ミサイルの機能を向上させるカプセルです。
追尾性能がアップし、破壊力も２倍になります。



Ultra Lock-Ons Pick-Up
（ウルトラ・ロックオン・カプセル）
ロックオン・ミサイルの機能を向上させます。
追尾性能があがり、破壊力も25%アップします。

Original Credits

Published by: Sony Computer Entertainment America
Designed and Produced by: Sony Interactive Studios America
Designed and Developed by:
Single TracTM Entertainment Technologies, Inc.
Design Team:
Will Dougherty, Mike Giam, Kellan Hatch, Hunter Luisi, Mike Mason

SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA

Producer: Allen Becker
Executive Producer: Andy Sells
Associate Producer: Mike Giam
Assistant Producer: Hunter Luisi
Story by: Mike Giam
QA Manager: Seiken Nakama
Additional Design and Research: Alex DeLeon
Lead Testers: Bruce Cochrane, Erik Larson, Tobin A.Russell
Testers: Howard Chiang, Michael Dunn, Etheired Garcia, Jim Gonis, Tomer Gurants, Kimmer Kimzey, Algon Leighton, Paul Pawlicki, Seth Roth, Dusty Sorenson
Special Thanks: Rich Robinson, Kelly Flock, Kathy Cunningham, Patricia Chan (Giam)

SINGLE TRAC ENTERTAINMENT TECHNOLOGIES, INC.

Producer: Scott Campbell
Director: Kellan Hatch
Director, Software Development: Randy Zorko
Technical Director: Mike Mason
Game Software Development:
Mike Badger, Jay Barnson, Travis Hilton
3D Graphics Tools: Russ Almond
3D Graphics Designers:
Will Dougherty, Pierre Dufresne, Suzanne Malloy
Sound Designer: Sandi Geary
Test Manager: Polly Harris
Lead Tester: Nate Pendleton
Testers: Angie Bartholomew, Jon Marquette
Consultants: Kirk Baum, Bob Dawson, Steve Paulson
Network Manager: Brad Edwards
Title Cinema Animation: Virtual Images
Screen Art: Crowell-Vernon
Music: The Pinnacle Group and Big Idea Music Productions
Music Composers and Producers:
Chuck E. Myers, Tom Hopkins, Lance Lenhart
Executive Producers: Sam Cardon, Kurt Bestor

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

Marketing Manager: David Bamberger
Public Relations: Kevin Horn
Package Dessign: Beeline Group, Inc., Steven Wright
Special Thanks:William Herman, Peter Dille, Jeff Fox, Brian Balistreri

LOCAL VERSION PRODUCT STAFF

Product Manegment: Katsuhiko Kanazawa (SCEI), YEON KIM (SCEI)

LOCAL VERSION PACKAGE STAFF

Creative Direction : Hironori Komiya (SCEI)
Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design and DTP : Takafumi Maeda (Cracker Design Inc.)
Manual Edition : Bunmei Yamada (Tokyo Kastugeki-Sha)
Cover CG Illustration : Katsuhiko Okazaki
Co-ordination : Tamami Shimpo (SMC)

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。